

Компонентное моделирование динамической системы является составной частью имитационного моделирования, когда компьютер моделирует определенные предметные ситуации, при этом для анализа функционирования синтезированной структуры требуется проведение ряда экспериментов с ней. Кроме того, имитационное моделирование желательно сочетать с оптимизационным моделированием, что позволяет сделать исследование наиболее полным и завершенным.

*Тихонова Н.Р.*

### **ЗНАЧЕНИЕ ПРИМЕНЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ НЕЗАНЯТОГО НАСЕЛЕНИЯ**

Изменяющаяся ситуация на рынке труда в современной России обусловила необходимость модернизации образовательного процесса в сфере профессионального обучения незанятого населения, а также переосмысления теоретических подходов и накопившейся практики работы образовательных учреждений в этой сфере. В связи с этим одним из необходимых условий выполнения требований рынка труда, запросов работодателей к профессиональной подготовке будущих специалистов является создание положительной мотивации в инновационной деятельности образовательного учреждения, в разработке механизмов внедрения новшеств в учебно-воспитательный процесс.

В настоящее время в России резко возросли требования к образовательной и профессиональной подготовке слушателей (в том числе из категории безработных граждан). Во многих образовательных учреждениях ведется активная работа по внедрению инновационных методов обучения. Это, в частности, обусловлено развитием информационных технологий не только в рамках образовательного процесса, но и на производстве, а также появлением ряда новых дисциплин управленческого цикла, преподавание которых требует применения методов, отличных от традиционных форм обучения.

Инновационные методы обучения должны стимулировать у слушателей развитие системных представлений о механизме принятия и реализации решений в процессе выполнения трудовой функции, влиять на формирование навыков и умений, а также сократить адаптационный период вхождения в новую профессию и коллектив.

Среди различных обучающих форм подготовки слушателей, направляемых органами занятости населения, необходимо выделить два направления:

- *традиционное* (проведение лекций, лабораторных работ, семинаров, и т. д.);
- *интерактивное* (проведение обучающих деловых игр, разыгрывания ролевых ситуаций, анализа конкретных ситуаций, практической работы с документами и т. д.).

Традиционные формы обучения, направленные, в основном, на запоминание информации, должны не противопоставляться, а дополняться новыми инновационными технологиями, разработанными в соответствии с интерактивными формами обучения, что позволит не только ускорить развитие управленческой инфраструктуры, но и повысить качественный уровень подготовки слушателей, поддерживая и направляя их интеллектуальный потенциал.

Исследователи установили, что при подаче лекционного материала усваивается не более 20 % информации, в то время как при использовании интерактивных форм обучения воспринимается около 90 % информации. Интерактивные формы обучения студентов можно использовать в любой области, независимо от их специализации.

Для приобретения новых знаний и навыков слушатели могут использовать комбинацию форм и методов обучения, однако, считается, что для выработки системного видения практических ситуаций в процессе труда необходимо использовать деловые игры, кейсы и другие виды тренингов, как методы обучения, наиболее близкие к будущей профессиональной деятельности граждан. А творческий аспект применения этих интерактивных форм обучения позволяет повысить эффективность образовательного процесса за счет усиления познавательного интереса.

В широком смысле деловая игра представляет собой разновидность обучающих технологий, метод поиска управленческих решений в различных производственных, социально-экономических, социально-психологических и других проблемных ситуациях посредством игры по заданным правилам.

В большинстве случаев под деловыми играми (*business games, management games, simulation games*) понимается метод имитации поведения индивида в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам группы людей или человека и компьютера. Характерной чертой деловых игр является имитация поведения определенной системы и ее среды при помощи иг-

ровой модели, функционирующей в условиях подготовки будущего работника.

Проведение деловых игр и решение конкретных ситуационных задач при подготовке слушателей из числа безработных граждан позволяют сформировать умения и навыки принятия грамотных решений в процессе профессиональной деятельности, способствуют лучшему усвоению слушателями учебного материала по направлениям подготовки в короткие сроки.

В отличие от деловых игр, кейс-метод (case-study) является относительно новым явлением для образовательных учреждений и современных организаций. В этой технике обучения используется письменное описание реальных практических ситуаций на примере реально существующих организаций, на которых возможно будут работать обучаемые безработные граждане. Под ситуацией (кейсом) понимается модель какой-то конкретной реальной ситуации (например, функционирование какого-либо предприятия), включая все виды деятельности и дополнительную отраслевую информацию, направленную на поиск и реализацию того или иного решения в процессе обсуждения в группе или индивидуально.

Моделирование и проигрывание проблемных ситуаций является составной частью процесса обучения. Внедрение интерактивных форм обучения объединяет такие направления, как информационные технологии, экономика предприятия, бухгалтерский учет, планирование на предприятии, менеджмент, маркетинг, организация предпринимательской деятельности. Помогая найти конкретные варианты решения реальных производственных задач, интерактивные формы обучения способствуют ролевому развитию их участников (слушателей), обучают их сотрудничеству, коммуникации и работе в коллективе (группе) в процессе будущей трудовой деятельности.

Использование интерактивных форм обучения для подготовки незанятого населения позволяет определить индивидуальные и коллективные способности обучаемых, степень их подготовленности к профессиональным требованиям. Эмоциональный аспект интерактивных форм обучения повышает интерес участников к учебному процессу, вовлекая в решение организационных задач.

Одной из проблем при освоении профессиональной программы является нехватка практики, объективно обусловленная тем, что сроки подготовки достаточно короткие и нет возможности организовать практику или стажировку. Одним из вариантов решения этой проблемы является использование деловой игры.

Основными этапами проведения деловой игры являются:

1) Этап проблематизации, когда слушатели (участники) должны осмыслить существующие проблемы, которые соотносятся с будущими профессиональными задачами и сферой деятельности.

2) Этап оптимизации, целеполагания, когда слушатели (участники) генерируют оптимальную модель выполнения профессиональных функций.

3) Этап поиска ресурсов, с помощью которых можно достичь поставленных целей.

4) Этап организационного проектирования, заключительный, когда слушатели (участники) «привязывают» найденные в игре решения к конкретным производственным, экономическим условиям и связям, отвечая на вопрос: «Кто конкретно, что должен сделать, чтобы выполнить поставленную задачу».

Таким образом, следует выделить основные преимущества применения деловых игр образовательными учреждениями в процессе обучения незанятого населения на современном этапе:

1. Цели деловой игры в большей степени согласуются с практическими потребностями слушателей, определяемые спецификой будущей профессиональной деятельности. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречие между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером будущей профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их принадлежности разным дисциплинам.

2. Метод позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания.

3. Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к профессиональному общению.

4. Игровой компонент способствует большей вовлеченности слушателей в процесс обучения, повышая и мотивацию к труду.

5. Деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.

6. В игре формируются установки профессиональной деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.

7. Метод позволяет слушателю интерпретировать и осмысливать полученные результаты.

Опыт, полученный в деловой игре, может оказаться даже более продуктивным в сравнении с приобретенным в профессиональной

деятельности. Это происходит по нескольким причинам: деловые игры позволяют увеличить масштаб охвата действительности, наглядно представляют последствия принятых решений, дают возможность проверить альтернативные решения под руководством преподавателя.

Рассмотренные преимущества определяют успешность применения данного метода в учебном процессе при подготовке слушателей.

Таким образом, необходимо осуществлять обучение слушателей с усилением применения индивидуального подхода, развития творческих способностей будущих работников, опираясь на их самостоятельную работу, активные формы и методы обучения: семинарские и практические занятия, дискуссии, моделирование практических ситуаций.

Несомненно, деловая игра — эффективный метод обучения слушателей на современном этапе.

Поэтому проведение деловых игр образовательными учреждениями в процессе профессионального обучения незанятого населения в короткие сроки будет являться не только введением в будущую профессию, но и позволит стимулировать интерес к ней.